

Rancang Bangun Aplikasi Toko Online Produk UMKM Masyarakat Gampong Nusa

Elfisa¹, Munzir Umran², M Saddam Husein K³

^{1,2,3}Program Studi Teknologi Informasi Politeknik Aceh

Jln. Politeknik Aceh Desa Pango Raya, Banda Aceh 23119

¹elfisa@politeknikaceh.ac.id, ²munzir@politeknikaceh.ac.id, ³saddamhk567@gmail.com

ABSTRACT

Gampong Nusa is a tourist Gampong located in Lhoknga District, Aceh Besar Regency. This Gampong has a creative business in the form of selling souvenirs such as bags, tissue holders, knitting wallets and others. These products are made from waste waste managed directly by Gampong Nusa. In offering products sold, Gampong Nusa still uses the Offline way, so in this way Gampong Nusa cannot cover many consumers. Because of this factor, online stores are the solution. With the online store, it is expected to expand Gampong Nusa's sales network and certainly make it easier for consumers to obtain information about product specifications offered by Gampong Nusa without the need to come directly to the store. In building this online shop, 4 stages are carried out including observation, conducting unstructured questions and answers directly to obtain information related to the object of research carried out so that input is obtained, and literature studies and system design. In this Online Store there are several main features, in addition to the product catalog information interface which includes souvenir, culinary, and travel products. In addition, there are also other features such as online payments that use Payment Gateway services and can calculate shipping costs. From the results of the application that has been made and applied to the community, intensive further assistance is needed for the community so that the making of this application becomes effective and sustainable.

Keyword : Online store, Payment gateway, Offline, Souvenir

ABSTRAK

Gampong Nusa merupakan suatu Gampong wisata yang terletak di Kecamatan Lhoknga, Kabupaten Aceh Besar. Gampong ini memiliki usaha kreatif berupa penjualan souvenir seperti tas, tempat tisu, dompet rajut dan lain-lainnya. Produk-produk tersebut dibuat dari limbah sampah yang dikelola langsung oleh Gampong Nusa. Dalam menawarkan produk yang dijual, Gampong Nusa masih menggunakan cara Offline, sehingga dengan cara ini Gampong Nusa tidak dapat mencakup banyak konsumen. Dikarenakan faktor ini maka toko online adalah solusinya. Dengan adanya toko online diharapkan dapat memperluas jaringan penjualan Gampong Nusa dan pastinya dapat memudahkan konsumen untuk memperoleh informasi mengenai spesifikasi produk yang ditawarkan oleh Gampong Nusa tanpa perlu datang langsung ke Toko. Dalam membangun online shop ini dilakukan 4 tahapan diantaranya pengamatan, melakukan tanya jawab tidak terstruktur secara langsung untuk memperoleh informasi terkait objek penelitian yang dilakukan sehingga didapatkan masukan, dan studi pustaka serta perancangan sistem. Pada Toko Online ini terdapat beberapa fitur utama, selain interface informasi katalog produk yang meliputi produk souvenir, kuliner, dan wisata. Selain itu terdapat juga fitur lainya seperti pembayaran secara online yang menggunakan layanan Payment Gateway dan dapat menghitung biaya pengiriman. Dari hasil penerapan aplikasi yang telah dibuat dan diterapkan pada masyarakat, perlu pendampingan lanjutan yang intensif bagi masyarakat agar pembuatan aplikasi ini menjadi tepat guna dan berkelanjutan.

Kata kunci : Toko Online, Payment gateway, Offline, Souvenir

I. PENDAHULUAN

Gampong Nusa merupakan sebuah Gampong wisata yang terletak di Kecamatan Lhoknga, Kabupaten Aceh Besar. Gampong Nusa menjadi salah satu dari 50 besar desa wisata terbaik se-Indonesia dalam ajang Anugerah Desa Wisata Indonesia (ADWI) yang diumumkan oleh Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Sandiaga Uno. Sejak 2010 desa ini bangkit mengolah dan mengelola sampah berbasis masyarakat. Ketua Lembaga Pariwisata Nusa, Nurhayati Muhammad

mengatakan, salah satu keunggulan Gampong Nusa yakni merupakan satu-satunya desa di Aceh yang setelah tsunami membuat pengelolaan sampah berbasis masyarakat. Menurutnya, “Masyarakat di Gampong Nusa tidak dibayar, tetapi murni masyarakat sendiri yang mengumpulkan sampah, sehingga bisa dibuat kerajinan tangan, seperti tas, bunga, kotak tisu, kotak pensil, dan sebagainya,” katanya. Ia menyebutkan kerajinan tangan seperti kotak tisu yang terbuat dari sampah organik, yaitu dari dedaunan. Selanjutnya kotak pensil dari bungkus detergen, bunga juga dibuat dari dedaunan

seperti pelepah pinang, bunga cemara, serta baju, dompet, dan topi yang dirajut dari kantong plastik. "Mereka mencoba mengurangi plastik yang ada di kampung dengan cara seperti ini [1].

Sampah plastik merupakan jenis sampah anorganik. Jenis sampah ini tidak dapat diuraikan begitu saja butuh waktu bertahun-tahun untuk dapat diuraikan. Penguraian sampah plastik diperlukan waktu sekitar 50-100 tahun, membutuhkan waktu 2 generasi untuk mengurai usia sampah. Untuk mengurai plastik seperti bungkus detergen butuh 50-80 tahun, sedangkan kantong plastik (tas kresek) diperlukan waktu 10 hingga 20 tahun untuk hancur. Sedangkan kehidupan kita sekarang ini sangat cukup erat terhadap penggunaan plastik dan dalam skala yang cukup besar. Sampah plastik selalu menjadi masalah utama dalam pencemaran lingkungan baik pencemaran tanah maupun laut. Sifat sampah plastik tidak mudah terurai, proses pengolahannya menimbulkan toksit dan bersifat karsinogenik, butuh waktu sampai ratusan tahun bila terurai secara alami. Untuk pencemaran di laut, Indonesia merupakan penghasil sampah plastik laut terbesar kedua di dunia. [2].

Saat ini Gampong Nusa banyak memproduksi berbagai macam souvenir yang pemasarannya melalui toko-toko seputaran Gampong Nusa yang berada di jalan lintas nasional banda aceh - meulaboh, dimana konsumennya merupakan masyarakat yang melintasi Gampong tersebut dan beberapa yang khusus datang ketempat penjualan souvenir. Untuk meningkatkan penjualan souvenir dibutuhkan promosi dan penawaran produk-produk baru kepada konsumen, sehingga konsumen dapat dengan mudah memilih dan bertransaksi terhadap produk souvenir yang di jual tersebut. Salah satu metode penjualan tersebut yaitu dengan membuat sebuah sistem penjualan secara langsung tetapi konsumen tidak harus datang ke tempat penjualan yang dikenal dengan nama Toko *Online* atau *Online Shop*. Dengan membuat sebuah Toko *Online*, dapat memperluas jaringan penjualan souvenir dan mempermudah konsumen untuk melihat katalog produk-produk souvenir yang diproduksi oleh Gampong Nusa dari sampah organik dan sampah plastik.

Online Shop, merupakan toko yang semua proses transaksinya dilakukan secara digital melalui perantara *device* yang digunakan oleh pembeli dan penjual. Tentunya untuk mendapatkan kesepakatan dalam kegiatan jual beli. Sedangkan dalam artian secara luasnya, *Online Shop* merupakan tempat di

mana penjual dan pembeli tidak bertemu secara fisik. Di sini pembeli ditawarkan barang dalam bentuk display yang disediakan penjual sebagai gambaran dari produk yang akan dibeli oleh konsumennya [3]. Perbedaan paling mendasar dari toko *online* dengan toko *offline* terletak pada wujud fisik toko, namun pada praktiknya toko *online* memiliki fitur yang sama. Sebagian besar toko *online* di Indonesia masih merupakan toko semi *online*, dimana transaksi tidak dilakukan sepenuhnya melalui media internet, namun masih menggunakan metode transfer antar bank.

Toko Online disini menggunakan bahasa pemrograman PHP. Untuk Membuat Program Toko Online seperti bukalapak.com, tokopedia.com dan lain-lain, dasarnya adalah dengan membuat program untuk menampilkan data disertai dengan gambar produknya [4].

Penjualan barang secara online sangat banyak dinikmati oleh berbagai kalangan masyarakat. Banyaknya marketplace yang beredar membuat masyarakat berlomba-lomba memanfaatkan peluang ini untuk meningkatkan penjualannya, yang sebelumnya dilakukan secara offline, kini beralih menjadi online [5].

Salah satu bidang usaha UMKM adalah toko kelontong. Pada umumnya toko kelontong masih menerapkan proses belanja konvensional dimana pembeli harus datang ke toko untuk berbelanja. Hal tersebut menyebabkan antrian pembeli yang panjang ketika pembeli yang datang banyak, sehingga pembeli lebih memilih berbelanja di toko lain karena tidak ingin mengantri. Untuk itu perlu dibuat sistem aplikasi belanja online untuk UMKM toko kelontong [6].

II. METODE PENELITIAN

Dalam membangun online shop ini dilakukan beberapa tahap penelitian diantaranya 4 tahapan pengumpulan data yaitu pengamatan, melakukan tanya jawab tidak terstruktur secara langsung untuk memperoleh informasi terkait objek penelitian yang dilakukan sehingga didapatkan masukan, dan studi pustaka serta perancangan sistem [7].

Data yang dikumpulkan berupa daftar nama-nama produk dan gambar.

Tabel 1. Daftar Produk Souvenir

| No | Nama Souvenir | Harga | Keterangan |
|----|---------------------|-----------------------|-----------------------------|
| 1. | Hiasan Bunga | Rp45.000 | Terbuat dari Kayu |
| 2. | Kotak Pensil | Rp30.000 | Terbuat dari Limbah Plastik |
| 3. | Keripik Oen Temurui | Rp10.000- Rp20.000 | Terbuat dari Daun Temurui |
| 4. | Kotak Tisu | Rp35.000- Rp50.000 | Terbuat dari Limbah Plastik |
| 5. | Dompot Rajut | Rp30.000 | Terbuat dari Limbah Plastik |
| 6. | Topi Rajut | Rp30.000 | Terbuat dari Limbah Plastik |
| 7. | Tas Rajut | Rp25.000- Rp60.000 | Terbuat dari Limbah Plastik |

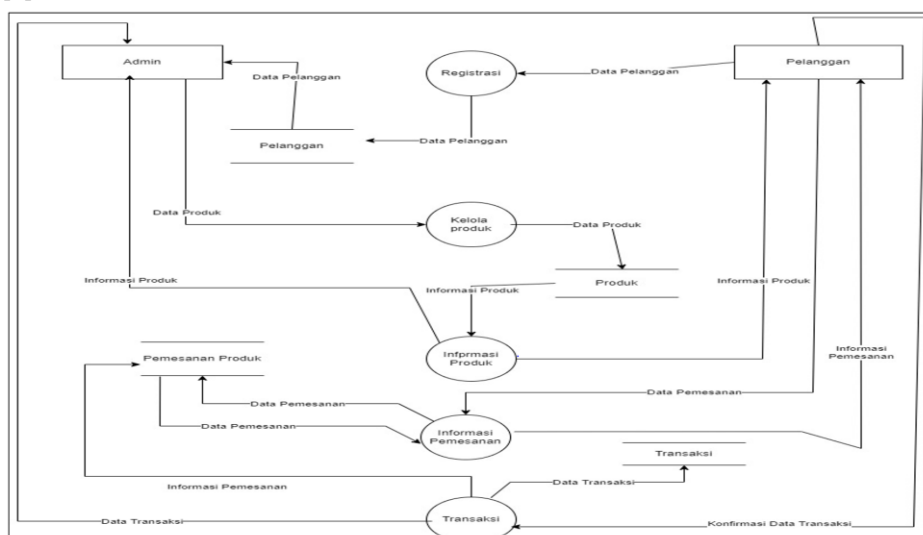
Perancangan alur kerja sistem merupakan sebuah laporan yang digunakan untuk menggambarkan bentuk keseluruhan dari sebuah aplikasi. Perancangan sistem meliputi, tampilan antarmuka dikembangkan dengan sistem admin berbasis web yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML sehingga sistem informasi yang dibangun dapat dengan mudah di aplikasikan secara online dengan alur kerja aplikasi menggunakan DFD [8].

Sebuah UMKM yang bergerak dalam bidang penjualan Souvenir dihadapkan pada masalah proses penjualan yang masih mengharuskan pembeli untuk datang langsung ke tempat dan melakukan transaksi jual beli [9].

Pelaku usaha sebelum mengenal internet, hanya dapat melakukan transaksi di dunia nyata saja. Sekarang melalui fasilitas digital kegiatan Bisnis Online bisa menggunakan toko secara virtual seperti aplikasi e-marketing yang dapat menunjukkan produk-produk yang dihasilkan [10].

Dampak dari Corona virus dirasakan di setiap bisang ekonomi, pendidikan, sosial, pembangunan termasuk juga Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM). Jika dilihat dari keseluruhan, kebanyakan dari pelaku UMKM mengalami penurunan pendapatan bahkan sampai bangkrut akibat pandemi COVID-19 (Sugiarti, Sari, & Hadiyat, 2020). Menghadapi masalah tersebut diperlukan strategi pemasaran yang sesuai bagi UMKM untuk tetap bertahan dan mampu bersaing dalam mengembangkan bisnisnya di tengah pandemi COVID-19 [11].

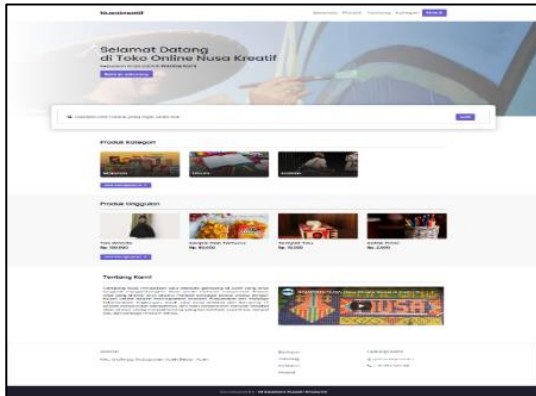
Penggunaan sarana media komunikasi telah berkembang begitu pesat seiring dengan kemajuan teknologi komunikasi, dimana kita dihadapkan kepada banyak pilihan untuk dapat menyampaikan/mengakses informasi baik melalui media konvensional seperti media cetak maupun media elektronik dan yang paling berkembang adalah media sosial. Sehingga media online atau media sosial menjadi salah satu solusi terbaik dalam pemasaran digital selama masa pandemi [12].



Gambar 1. Data Flow Diagram Perancangan

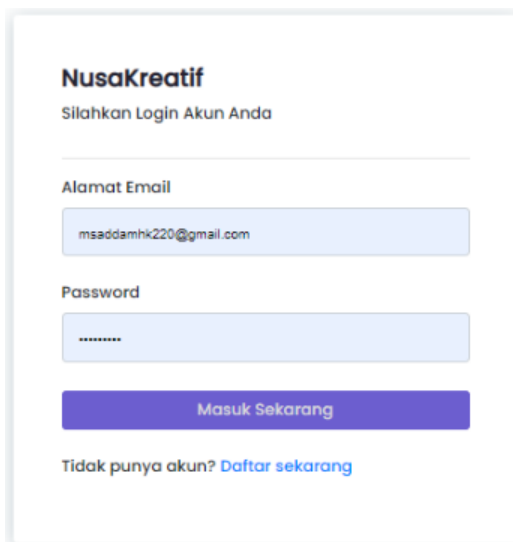
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah tampilan halaman depan Website Toko Online Gampong Nusa. Pada halaman ini terdapat tampilan informasi seperti detail produk, kategori produk dan tentang kami. Selain itu terdapat juga fitur pencarian produk sehingga pelanggan dapat mencari produk secara langsung.



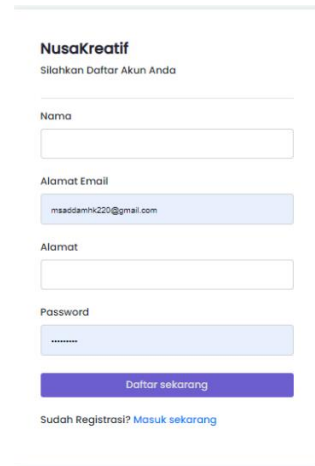
Gambar 2. Halaman Depan

Pada gambar 3 adalah tampilan halaman *login* Website Toko Online Gampong Nusa. Di tampilan ini terdapat 2 inputan untuk masuk akun, inputan pertama untuk memasukkan data email dan inputan kedua untuk memasukkan password



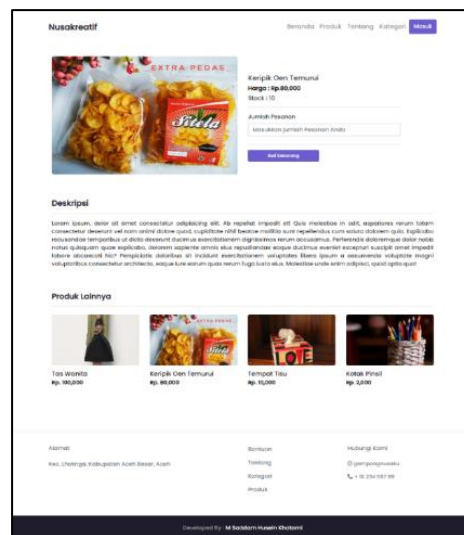
Gambar 3 Halaman Login

Gambar 4 merupakan tampilan halaman daftar akun Website Toko Online Gampong Nusa. Di tampilan ini terdapat 4 inputan untuk mengisi data daftar akun, inputan pertama untuk nama, yang kedua input email yang ketiga input alamat dan yang terakhir untuk input password.



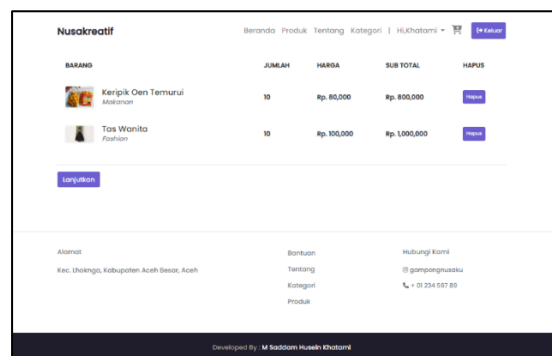
Gambar 4. Halaman Daftar Akun

Sedangkan gambar 5 menunjukkan detail produk yang sudah dipilih yang berisi gambar, harga, nama produk, stok dan form untuk menginput jumlah pesanan.



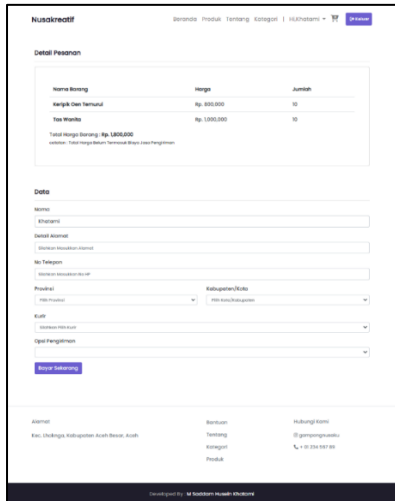
Gambar 5. Halaman Detail Produk

Gambar 6 menunjukkan tampilan halaman keranjang Website Toko Online Gampong Nusa.



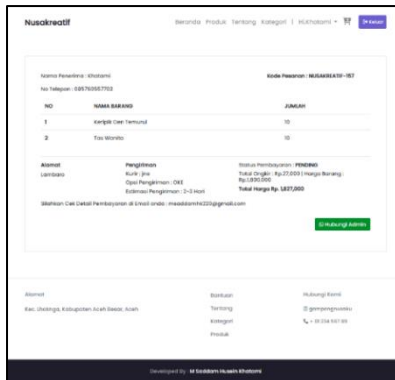
Gambar 6. Halaman keranjang

Gambar 7 tampilan halaman Pesanan Website Toko Online Gampong Nusa Di tampilan ini terdapat form untuk mengisi data pesanan seperti nama, alamat, no telepon, dan opsi pengiriman.



Gambar 7. Halaman Pemesanan

Selanjutnya, gambar 8 tampilan halaman Invoice Website Toko Online Gampong Nusa.

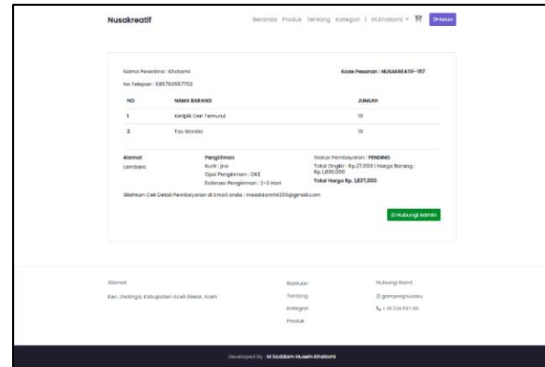


Gambar 8. Halaman Invoice

Gambar 9 adalah tampilan halaman tambah Produk Website Toko Online Gampong Nusa. Di tampilan ini terdapat form untuk menginput produk seperti nama produk, harga, stok, berat produk, deskripsi produk dan gambar.



Gambar 9 Halaman Tambah Produk



Gambar 8 Halaman Invoice

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Toko *Online* menjadi salah satu sarana untuk mempromosikan produk yang dihasilkan dari Gampong Nusa dan dapat membantu memperluas pasar penjualan produk Suvenir mereka. Dan diharapkan sistem ini kedepannya dapat menjadi sarana promosi dengan menambahkan fitur-fitur tidak hanya produk Suvenir tetapi juga produk-produk khas dari Gampong Nusa, seperti kuliner dan wisata. Agar aplikasi toko online ini dapat berdaya guna dan berkelanjutan didalam mendukung aktivitas ekonomi masyarakat Gampong Nusa, dapat dilakukan pendampingan lebih lanjut dalam menggunakan aplikasi, baik melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat atau kegiatan pelatihan bagi masyarakat. Dari hasil implementasi aplikasi kepada masyarakat, masyarakat mengharapkan bimbingan yang lebih intensif terhadap cara-cara penggunaan aplikasi toko online untuk mendukung aktivitas UMKM masyarakat Gampong Nusa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] "Kompas.com," 13 September 2021. [Online]. Available: <https://regional.kompas.com/read/2021/09/13/122158578/potret-keunikan-gampong-nusa-aceh-besar-hingga-masuk-50-desa-wisata-terbaik?page=all>. [Accessed 9 January 2023].
- [2] J. R. Irino and H. Handinoto, "FASILITAS WISATA EDUKASI DAUR ULANG SAMPAH PLASTIK DI BADUNG," *JURNAL eDIMENSI ARSITEKTUR*, Vols. Vol. X, No. 1, pp. 385-392, 2022.
- [3] A. Wijaya, "Pengertian Online Shop | Manfaat, Kelebihan, Kekurangan," 18 November 2020. [Online]. Available: <https://dianisa.com/pengertian-online-shop/>.

- [4] T. Suryana, "repository.unikom.ac.id," 27 April 2022. [Online]. Available: <https://repository.unikom.ac.id/id/eprint/69151>. [Accessed 10 January 2023].
- [5] I. N. D. A. D. R. Teguh Khristianto, "DESAIN USER INTERFACE PADA TOKO ONLINE HELM INDONESIA BERBASIS WEB," *JURNAL ILMIAH KOMPUTER GRAFIS*, Vols. Vol.15, No.1, pp. 83-94, 2022.
- [6] A. Saefudin, A. Fatkhudin and T. Satrio, "Membangun Aplikasi Belanja Online Untuk Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) Berbasis Android di Kabupaten Pekalongan," *Surya Informatika*, vol. 9, 2020.
- [7] M. Y. R. W. R. L. Putra, "Sistem Aplikasi Penjualan Souvenir Berbasis Web Menggunakan Metode Rapid Application Development RAD)," *Information System For Educators And Professionals*, vol. 5, no. Juni 2021, pp. 151-160, 2021.
- [8] E. Jubilee, PHP untuk prorammer pemula, Jakarta: PT. ELex Media Komputindo, 2019.
- [9] D. K. A. F. K. W. W. Sutariyani, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Produk Souvenir UMKM Jaya Mulya Berbasis Android," *Go Infotech*, vol. 27, no. Desember 2021, pp. 1693-5907, 2021.
- [10] D. Agustin, A. Sari, M. Supriyani, Tafrizi and Nurminingsih, "Pelatihan Membuat Toko Online pada Kredit Usaha Mikro di Kelurahan Cilangkap, Jakarta Timur," *Jurnal Pelayanan dan Pengabdian Masyarakat (PAMAS)*, vol. 6, pp. 105-109, 2022.
- [11] E. Setiawati and A. M.W., "Pendampingan Pemasaran UMKM Hidayat Grup di Masa Pandemi Melalui Media Online," *Jurnal Inovasi Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, vol. 1, pp. 23-30, 2021.
- [12] Amanda, "Promosi Media Online (Sosial Media) Menjadi Solusi Terbaik Masa Pandemi," *Journal of Advertising*, vol. 1, pp. 1-9, 2021.